# 中国早期的游戏视觉发展与对比

## ——以任天堂的发展为例

**摘　要：**本文论述了视频游戏（Video Game）从20世纪60年代发展至20世纪末之间的游戏进程，以任天堂为例，同时讨论我国原始游戏视觉发展过程中的主要因素与娱乐性质的变化。

**关键词：**电子游戏；发展因素；视觉特效
**中图分类号：**TS952.83　　**文献标识码：**A
**文章编号：**1671-0134（2017）12-123-02　　**DOI：**10.19483/j.cnki.11-4653/n.2017.01.039

■文／苑　霄



### 前言

本文主要论述电子游戏（Video Game）从初期到正式发展阶段的视听发展历程，对其中发展原因及主要变化因素与社会环境及需求做一定诠释。并对我国20世纪与目前的游戏市场发展做相互的对比和简单讨论。

### 1. 电子游戏的出现与视觉探索

20世纪60年代由剑桥大学计算机科学家A.S. Douglas在1952年开发出了史上第一款有记录的电脑游戏Noughts & Crosses，这是一款能在计算机上运行的井字游戏，紧接着出现了世界第一款互动游戏《Tennis for Two》的乒乓游戏，美籍匈牙利数学家John Kemeny开发了计算机编程语言，自此，电子游戏作为一种娱乐形式开始在社会生活娱乐中扮演着不可或缺的组成部分。

随着第一款上市游戏《Computer Space》的推广，这种通过某些遥控设备与电脑电视等所做交互的娱乐方式被大众开始所接受，最初的电子游戏都有着共同的特点：单独的点线面，可操控性的某个点和线组成的角色在电视屏幕上随着操作杆的命令与程序做相对应的互动，黑白蓝点组成的数字世界，简单的图案可以构成不同层次的空间感，重复性关卡的循环增加可玩性和上手性，背景二进制比特率的音乐同样可以组成优秀的旋律，诸如此类的设定将电子游戏的代入感与新鲜感做得生动有趣。

随着计算机计算能力和编程技术的不断提高，1980年日本游戏开发商Namco开发出名叫《吃豆人》的主机彩色游戏，这意味着电子游戏画面与色彩感不仅仅只是最初设计时“促孩童养成良好习惯，帮助老人大脑灵活运转”的目的，当商用范畴完全介入游戏从而产生利益价值后，大量的竞争让电子游戏行业突飞猛进，不同的公司有着不同的技术，电子游戏的视听体验就成了世界各大游戏厂商的绝对竞争力和发展方向。

### 2. 任天堂的问世与游戏

20世纪80年代日本电器厂商任天堂（Nintendo）开始制作举世闻名的《大金刚》《俄罗斯方块》等家用电视游戏机后，有着大量优秀美术设计师的任天堂将电子游戏的画面做到了当时科技最优秀的体现。依托着八位数字芯片技术的革新，任天堂在1983年推出闻名之作《超级马里奥》，这款游戏画面与音乐直到今日依旧是不可替代的佳作：彩色电视丰富的色彩表现，水彩画般的游戏画面，相对应的建筑、植物等场景设定都做得独一无二，角色的美术生动、动作的衔接与操控感都为任天堂在未来的创作上埋下了厚重的一笔。

任天堂在1980年打造出了世界上第一台液晶屏幕游戏掌机（Game&Watch）。液晶屏的引入，细腻的画面感与流畅度，对于游戏美工衔接的切合感使这款电子游戏机画面变得生动。1989年由任天堂旗下的设计师横井军平开创了掌机历史里程碑的活动：推出了震惊全世界的Game Boy（以下称GB）掌上游戏机，这将电子游戏平台普及到随身携带也能享受游戏乐趣，同时精致的画面也开始奠定任天堂在游戏界的地位。

细数任天堂的经典大作，不乏发现任天堂公司的游戏视觉探索历程与画面的发展历程，例如在1992年登录GB平台的《星之卡比》（英文：Kirby；日文：星のカービィ）系列，从现在的角度看来，星之卡比的第一作是如此粗糙，简单的圆圈构成的角色在一个幻想中的冒险故事，受众面似乎只是低年龄层次，但结果恰好相反，弱智并不等于就是简单，轻松休闲的画面感、可爱的造型带来非常亲切有趣的气氛，简单的基础上添加了新的模式Extra Mode，这个模式让游戏的可玩性得到相当大的提升，同时该作品也为任天堂的主要画面风格和游戏模式垫下了作品的创作方向。

当掌上电子游戏机普及后，越来越多的游戏厂商开始

新一轮的市场竞争，大量优秀的作品竞争下，任天堂公司在1996年推出一款久经不衰的角色扮演游戏《精灵宝可梦》（Pokemon），该作品发展至今，官方已推出53款游戏，继承了任天堂轻松有趣的角色风格之后，该游戏加入的游戏剧情丝毫不逊色与史克威尔艾尼克斯公司（SQUARE ENIX CO.LTD）的最终幻想系类，Pokemon设计原型于捕捉昆虫而流行的日本青少年实践游戏，大量的游戏原画与场景，将平面液晶平台上的像素点拼凑成吸引人的画面，二维和立体的结合加以丰富的角色与吸引人的故事剧情，促使该游戏全球发售成为仅次于《超级马里奥》的游戏，随着世纪末任天堂新一代主机GBC（Game Boy Color）的出现，彩色液晶屏在电子游戏平台再次推上了一个高峰，不同于黑白液晶部分，是采用薄膜晶体管TFT液晶，可以3万2千色中显58色，更主要的TFT显示图象没有虚影，因此，对于一些过关和打斗游戏也可以清楚地显示。不同的游戏画面可以显示出令人惊异的画面效果，其素质不亚于MD（世嘉推出的彩屏掌上游戏机）。

由此可以得出任天堂游戏公司在创作自主游戏的同时，不仅将特色优秀的画面与原创内容持续改进与发展，同时也在生活领域中汲取不少的素材和艺术效果，在体验游戏的过程中，通过视觉画面与音乐的交互来获得故事进程的流程，将原本电影才能做到的独特体验加之自由互动，形成电子游戏的独特魅力。

### 3. 我国电子游戏的发展与问题

电子游戏的出现丰富了人们对于闲散时间的消遣方式，在目前我国急速发展的经济条件下，电子游戏也占据着相当大的市场比重。

中国游戏最早形成于台湾省，在90年代中期已形成较为完善的产业链，当大陆市场开拓后，由于早期中国国内的知识产权概念缺乏，导致大量的盗版游戏和抄袭故事内容，由于原创内容的匮缺，导致国内电子游戏市场发展停滞不前，1994年到1996年之间由金盘公司创作的《神鹰突击队》与两年后的《提督的决断》开辟中国电子游戏产业圈后，中国电子游戏才正式导向正轨。

中国游戏产业的最高峰是在1997年到1999年，期间由中国台湾大宇资讯股份有限公司的姚壮宪、谢崇辉等人组建的狂徒工作室推出中国单机游戏至今也是巅峰之作《仙剑奇侠传》，这款由中国传统武侠风格题材所创作的电脑单机游戏，成功吸取了日式游戏角色扮演（Role-playing）的优点，将故事情节融入，大大改善了在90年代国产游戏缺失画面感的缺点。但从本质上来说，这也是目前为止在中国市场上无法出现可以和国际大型单机游戏厂商产生竞争力的原因之一，画面的粗糙、角色的原创性和国内大规模的“抄袭”传统，导致国内游戏产业只能止步于探索阶段。而网络游戏的出现却大大加强了国内游戏的市场，从最初的《传奇》《石器时代》到至今为止的腾讯、网易等推出的国内网络游戏帝国，在中国市场占据和奠定网络游戏在中国玩家的绝对地位开始，中国国产单机游戏就开始走向衰败。

为何国产单机游戏总是做不出有竞争力的作品？其一，视觉效果，作为游戏而言，优秀的视觉体验是绝对的游戏核心，原始游戏靠游戏编程而制作的游戏精良主要来源于美工，但是由于国内的恶性竞争，大量抄袭与盗版让原创市场失去竞争力，以至于游戏美工发展至今只有技术而缺乏创作力。其二，故事情节，作为游戏灵魂的支柱存在，一款游戏是否能够吸引消费者主要靠的就是故事剧本，作为传统文化传承悠久的中国，本来拥有很多可创作的因素与传统故事蓝本，但是刻意去模仿国外公司的作品而放弃本身的优势，也是不可取的。其三，时间成本，由于快速经济价值的要求，优秀的作品往往只是昙花一现就消磨于游戏市场，由于时间成本与创造价值关系成正比，在所谓体制下要求相应的时间做出优秀的作品无疑是相当困难的。

### 4. 结语

中国电子游戏不能仅仅只是限于获取经济效应，对比整个电子游戏早期的发展史可以发现，游戏的作用不仅仅是娱乐性质，可以通过游戏的方式传播文化或传统，学习新的知识或语言，通过游戏美学的不断进步，我们可以发现包括日本的任天堂、索尼、美国的暴雪、世嘉等游戏界巨头在原始初期的问题与中国游戏发展期间遇到的问题也是大同小异，由此可以推断，关于中国游戏的发展进程，原创性的提高虽然是难以攻克的问题，但是随着技术的升级与优秀人才的涌现，如同20世纪日本的游戏革新，总归会步向正轨并创造辉煌的。媒

## 参考文献

[1] 新浪新闻 . 任天堂 FC 三十周年 .2013.
[2] 卜卫 . 新闻与传播研究 [J].1996.
[3] 让·米歇尔，弗罗东 . 电影的不纯性—电影和电子游戏 [J]. 世界电影，2005.
[4] 王晨 . 中国游戏需要大智慧 [J]. 软件导刊，2004.

（作者单位：西南民族大学）